e-Book Magazine

17 SoloFumetto

10 fumetti recensiti

La Card Collection di Maggio

Qui la Legione
Space Ace
Kayan

Fumetto del Mese
DC - Death Metal

SoloFumetto Magazine n.ro 17

Sommario

Editoriale	3
Homero	4
Kayan	5
Qui la Legione	6
Colby	7
Trent	9
La Bambina Inclinata	10
Swamp Thing	11
DC New Frontier	13
Space Ace	14
	15

Fumetto del Mese

DC - Death Metal (Completo)	15

Card Cover Collection

Non perdete la card di maggio	16

SoloFumetto Magazine

La rivista online per chi ama i fumetti.

N.ro 17 - MAGGIO 2026

Ideazione e Realizzazione:

Michele Di Lullo

Periodicità: Esce quando può

Pagina web:

www.cosedabruzzo.com/solofumetto.html

PaginaFacebook:

www.facebook.com/groups/solofumetto

Per informazioni collaborazioni

info@cosedabruzzo.com

Copyright © 2026

Tutti i diritti riservati.

Le informazioni e il materiale utilizzati per la realizzazione di questa Rivista Digitale sono stati raccolti liberamente da Internet.

I diritti su testi, personaggi, immagini e loghi presenti in questa rivista digitale appartengono alle relative case editrici e ai loro autori. Questi elementi sono riprodotti qui esclusivamente come documentazione di supporto.

Qualora si utilizzassero immagini protette da copyright o diritti di proprietà di qualsiasi genere, l'autore è disponibile a ricevere comunicazioni tempestive da parte degli interessati, al fine di procedere alla rimozione delle immagini in questione.

ATTENZIONE!

Questo magazine partecipa ai Programmi di affiliazione Amazon e Awin.

Alcuni Link che troverai sono di affiliazione, e acquistando tramite quei link, potrei ricevere una commissione di vendita.

Questo non influisce sul prezzo del prodotto che acquisterai.

Editoriale

“Maggio, il mese in cui il fumetto torna a far rumore”

In questo numero di SoloFumetto abbiamo scelto di spingere sull’acceleratore, attraversando generi, epoche e linguaggi che dimostrano quanto il fumetto resti un territorio vivo, pulsante, imprevedibile.

Apriamo con un viaggio che parte dalle radici del fantastico e del pulp: Homero, Kayan, Qui la Legione, Colby, Trent. Ognuno di questi titoli porta con sé un pezzo di storia editoriale, un’estetica precisa, un modo diverso di intendere l’avventura. Sono opere che non si limitano a intrattenere: costruiscono mondi, definiscono atmosfere, modellano un immaginario che continua a influenzare autori e lettori.

Proseguiamo con due incursioni nel perturbante: La Bambina Inclinata, che piega la realtà come fosse un foglio troppo sottile, e Swamp Thing, dove l’orrore diventa poesia vegetale, metamorfosi, memoria. Due opere lontane nel tempo e nello stile, ma unite dalla stessa capacità di insinuarsi sotto pelle.

Il cuore del numero, però, batte forte sul terreno del supereroico d’autore: DC: The New Frontier, un classico moderno che continua a insegnare come si racconta un’epoca attraverso i suoi miti, e Space Ace, che ci ricorda quanto la fantascienza possa essere elegante, dinamica, senza perdere un grammo di ironia.

Fumetto del Mese: DC – Death Metal (Completo)

Il nostro titolo di punta è un’esplosione di eccesso, ambizione e visione. Death Metal non è solo un evento DC: è un manifesto estetico, un concerto apocalittico dove ogni tavola è un assolo. Lo celebriamo nella sua interezza, perché alcune opere vanno affrontate come si affronta un album: dall’inizio alla fine, senza saltare una traccia.

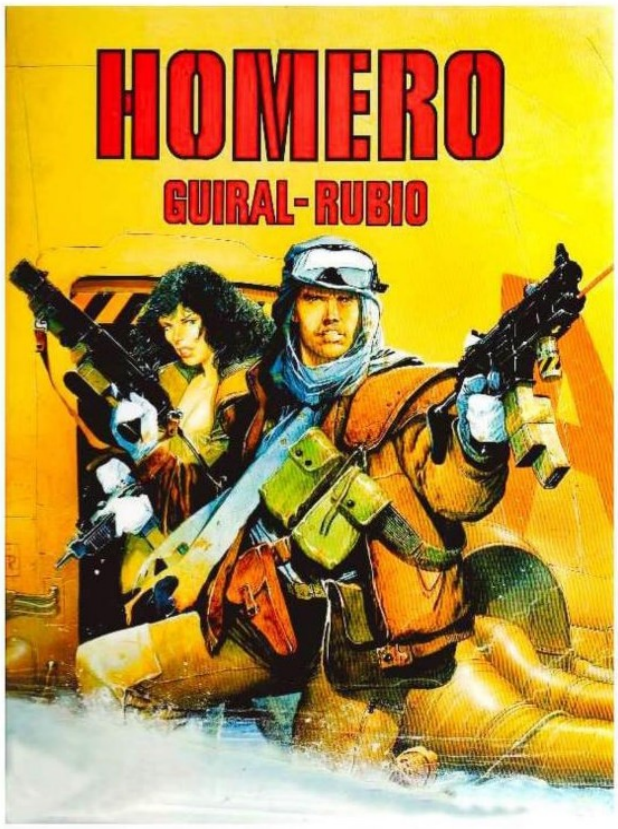
Card Cover Collection – La card di maggio

Non dimenticate la Card Cover Collection. Un piccolo oggetto da tenere, mostrare, custodire. E sì: è una di quelle che non si dimenticano.

Maggio è un mese di passaggi, di aperture, di luce che cambia. Anche il fumetto cambia, si reinventa, si sporca le mani. Noi siamo qui per raccontarlo, per attraversarlo insieme a voi, per continuare a credere che ogni albo possa essere una porta. Basta avere il coraggio di aprirla.

Buona lettura.

Homero



Skorpio, 1991 - EURA EDITORIALE

Homero di Guiral e Rubio è un fumetto visionario e inquieto, un viaggio mentale che mescola fantascienza, introspezione e simbolismo con una forza visiva ancora oggi sorprendente.

La storia segue Homero, un uomo che sembra muoversi in un mondo deformato dalla memoria, dal desiderio e dalla paura. Le sue peregrinazioni non sono semplici spostamenti fisici, ma passaggi attraverso stati mentali, ricordi e allucinazioni. Guiral costruisce una trama volutamente frammentata, dove il lettore è chiamato a ricomporre i significati, mentre Rubio amplifica questa sensazione con tavole dense, colori saturi e figure che oscillano tra il realistico e il simbolico. Il risultato è un'opera che non concede appigli facili.

L'atmosfera generale richiama la fantascienza europea più adulta dei primi anni '90, quella che privilegiava la riflessione esistenziale rispetto all'azione. Homero non è un eroe, ma un uomo in fuga da sé stesso, e il fumetto lo segue con un ritmo lento, quasi ipnotico, che alterna momenti di lucidità a improvvise immersioni nel surreale. Questa struttura, pur esigente, è anche ciò che rende l'opera affascinante: il lettore non è spettatore, ma parte del viaggio.

Dal punto di vista grafico, Rubio offre alcune delle sue tavole più raffinate: anatomie espressive, ambienti che sembrano respirare, una palette cromatica che accentua la dimensione onirica. L'edizione successiva in volume — oggi reperibile anche nel mercato dell'usato — conferma la cura editoriale dedicata a un titolo che, pur non essendo mainstream, ha lasciato un segno nella produzione spagnola dell'epoca.

In conclusione, Homero è un fumetto che richiede attenzione, non è una lettura immediata, ma una di quelle opere che continuano a riecheggiare nella memoria, proprio come i sogni che non si riescono a decifrare del tutto.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Kayan

Kayan, pubblicato nei numeri 22 e 23 della collana I Giganti dell'Avventura dell'Editoriale Aurea, è un fumetto che rappresenta alla perfezione lo spirito della serie: avventura diretta, ritmo serrato e un protagonista che vive sospeso tra mito, violenza e solitudine. La storia, pensata come un arco narrativo unico diviso in due capitoli, segue il viaggio di un guerriero taciturno che attraversa deserti, città in rovina e territori dominati da poteri tribali in conflitto.

La trama è essenziale ma efficace: Kayan non è un eroe tradizionale, bensì un uomo segnato dal passato, costretto a muoversi in un mondo ostile dove ogni incontro può trasformarsi in alleanza o minaccia. La narrazione privilegia l'azione e la tensione, con dialoghi ridotti all'osso e un montaggio rapido che richiama la miglior scuola avventurosa sudamericana degli anni '80 e '90.

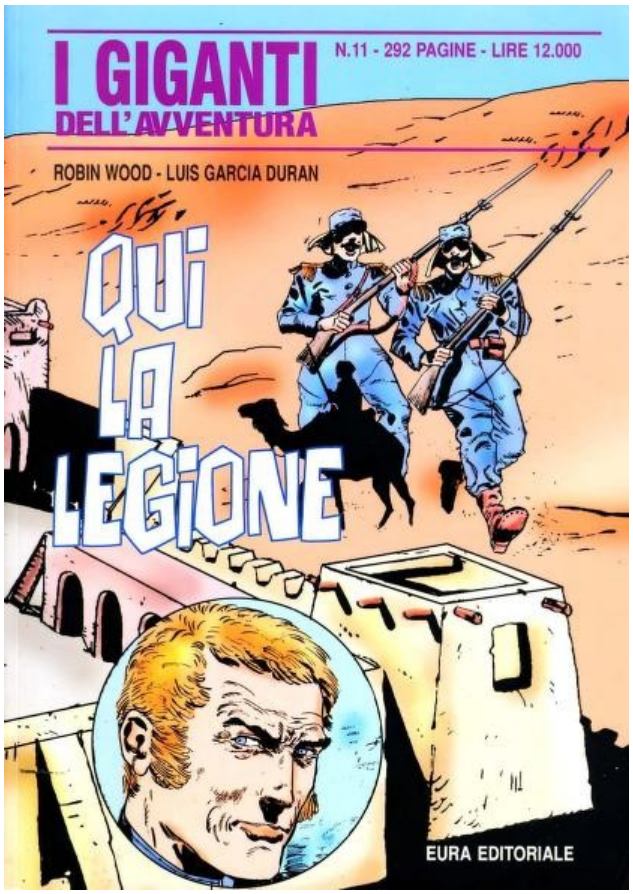
Sul piano grafico, l'opera si inserisce nella tradizione delle riviste argentine: tavole dense, anatomie vigorose, ombre profonde e un bianco e nero che amplifica la drammaticità. Le scene di combattimento sono dinamiche, costruite con tagli quasi cinematografici, mentre i paesaggi alternano minimalismo e dettagli ricchi, contribuendo a creare un mondo credibile e ruvido. L'atmosfera è fatta di polvere, sudore e silenzi, interrotti da esplosioni improvvise di violenza.

La forza di Kayan sta proprio nella sua essenzialità: non cerca la complessità psicologica, ma costruisce un universo coerente attraverso piccoli dettagli culturali e codici d'onore che definiscono i personaggi.

Autoconclusivo, compatto e privo di fronzoli, Kayan è un'avventura solida e visivamente potente, ideale per chi cerca un racconto d'azione classico, diretto e senza compromessi.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Qui La Legione



Qui la Legione, pubblicato nel n. 11 de I Giganti dell'Avventura (Eura Editoriale, 1998), è uno dei titoli più rappresentativi della produzione avventurosa sudamericana portata in Italia negli anni '90. La coppia Wood–Durán costruisce un racconto solido, teso e ricco di atmosfera, che rilegge il mito della Legione Straniera con un taglio più umano e disincantato rispetto ai classici del genere.

La storia segue un manipolo di legionari impegnati in missioni ai limiti dell'impossibile, tra deserti ostili, insurrezioni locali e un clima costante di tradimenti e alleanze fragili. Wood, come sempre, privilegia personaggi sfaccettati: uomini duri, segnati da un passato che li ha spinti a cercare rifugio nella Legione, ma ancora capaci di slanci di lealtà e sacrificio. Il ritmo è serrato, con dialoghi asciutti e una costruzione narrativa che alterna azione, tensione psicologica e momenti di introspezione.

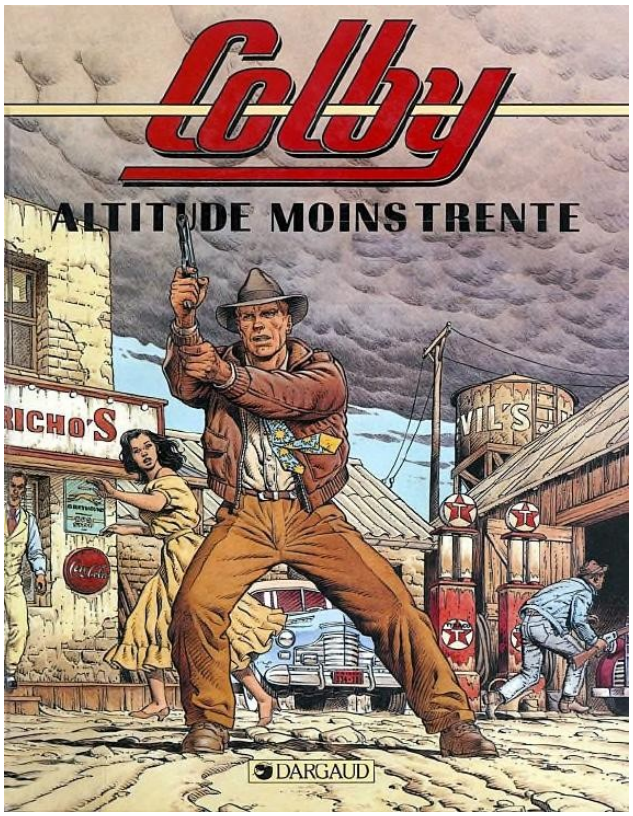
Il tratto di Durán è uno dei punti di forza dell'opera: un bianco e nero potente, ricco di contrasti, che restituisce la durezza del paesaggio e la fatica dei protagonisti. Le tavole sono dinamiche, spesso impostate con tagli cinematografici, e la resa dei volti — scavata, intensa — amplifica il senso di realismo e di fatalismo che permea la storia.

Pur muovendosi entro i codici dell'avventura classica, Qui la Legione evita la retorica eroica: mostra la Legione come un luogo di espiazione e fuga, più che come un mito romantico. È proprio questa scelta a renderlo ancora oggi un fumetto efficace e maturo, capace di parlare non solo agli appassionati del genere ma anche a chi cerca un racconto d'azione con una forte componente umana.

In sintesi, Qui la Legione è un titolo compatto, intenso e ben costruito, un volume consigliato a chi ama l'avventura classica

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Colby - Altitude Moins Trente



C**olby – Altitude Moins Trente** è un’avventura solida e classica, costruita con mestiere da Greg ai testi e da Michel Blanc-Dumont ai disegni.

Primo episodio della serie Colby, pubblicato in Francia nel 1991 , il volume introduce i tre protagonisti — Colby, Warsow e Delany — ex ufficiali dell’aviazione americana appena congedati, decisi a reinventarsi fondando l’agenzia investigativa Blue Sky. L’incarico che dà avvio alla storia arriva dal colonnello Masterson, il cui fratello è scomparso in circostanze misteriose nei pressi di Devil’s Junction, un paesino ai piedi delle Montagne Rocciose. Da qui prende forma un intreccio che mescola poliziesco, mistero e avventura, con atmosfere da provincia americana torbida e ostile .

Greg costruisce una trama ricca di indizi, personaggi ambigui e tensioni sotterranee: il potere locale è nelle mani di Taggart e dei suoi uomini, mentre la popolazione vive in un equilibrio fragile, rotto dall’arrivo di Colby, abituato alla durezza della guerra e poco incline a farsi intimidire. Il ritmo è ben calibrato, con un crescendo che porta dall’indagine iniziale all’azione più pura, mantenendo sempre un tono classico e avventuroso.

Il tratto di Blanc-Dumont è uno dei punti di forza del fumetto: realistico, dettagliato, dinamico. Le tavole sono ricche senza risultare pesanti, e l’uso del bianco e nero — nelle edizioni italiane — mette in risalto la precisione del disegno, anche se in origine l’opera era pensata a colori, con una colorazione molto curata . L’ambientazione americana del dopoguerra è resa con grande attenzione: aerei, veicoli, architetture e paesaggi contribuiscono a un forte senso di autenticità.

Altitude Moins Trente è un fumetto, ben scritto e splendidamente disegnato, ideale per chi ama le storie d’azione classiche con un tocco di mistero e un protagonista carismatico.

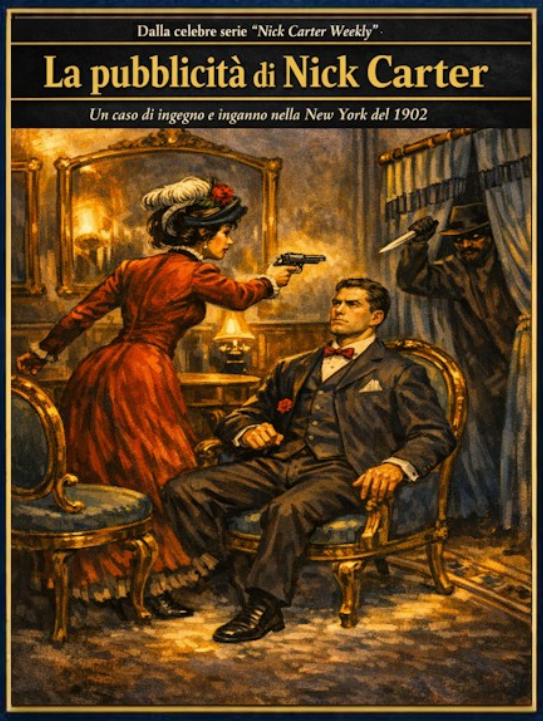
Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

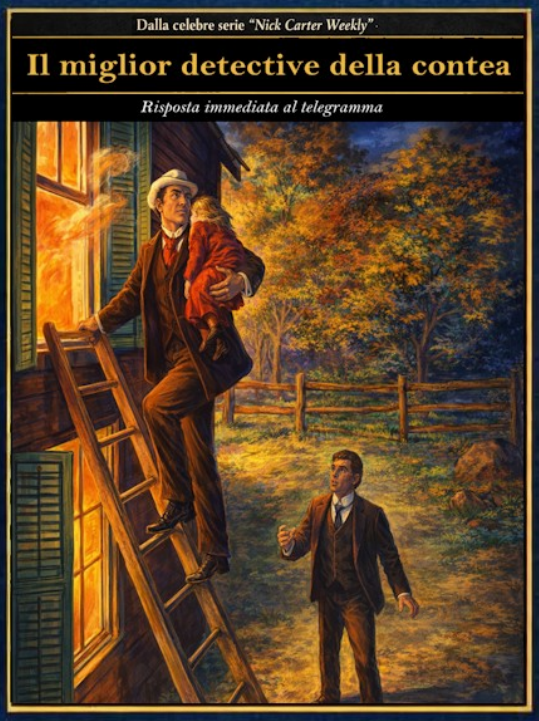
Collezione Pulp Classic • Nick Carter

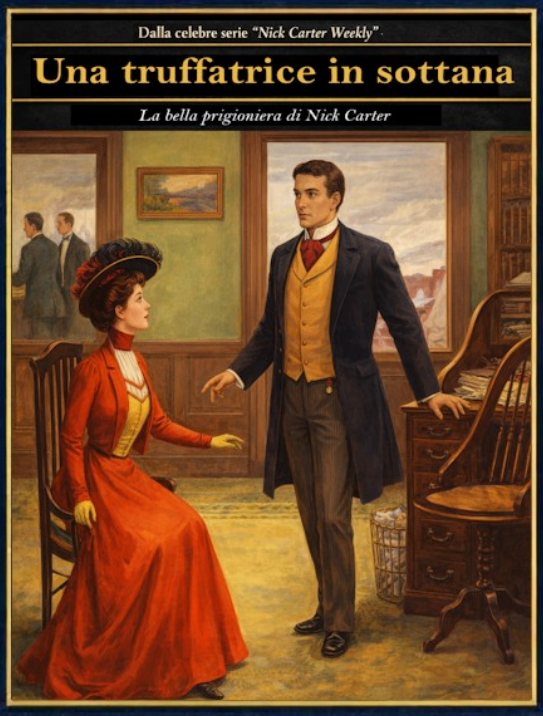
Mistero. Azione. Travestimenti. Colpi di scena

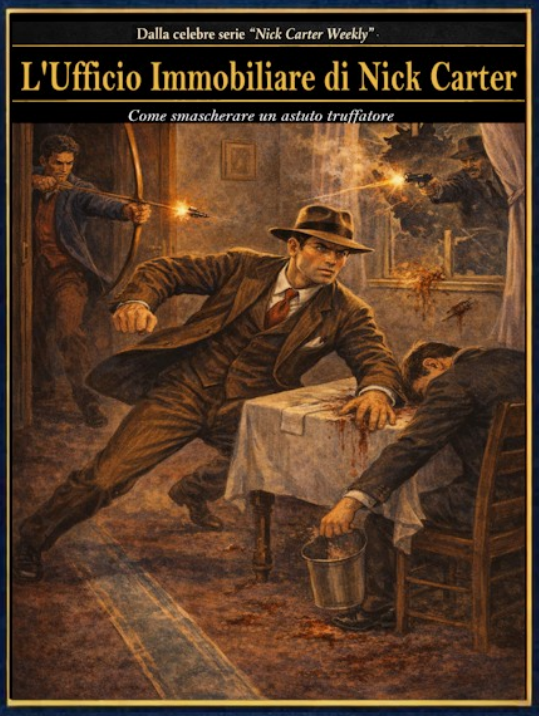
Disponibili in questi e-Store

Google Play Books – Kobo





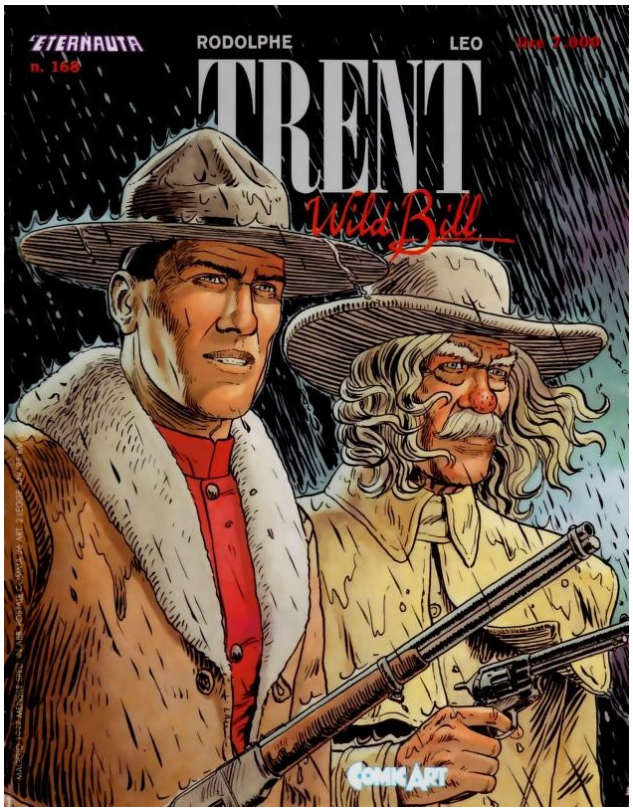




CATALOGO COMPLETO SU:

www.cosedabruzzo.com/mdl-ebook-store.php

Trent



In Trent – Wild Bill, apparso su L'Eternauta n.168 nel maggio 1997, Rodolphe e Leo proseguono la loro esplorazione del Nord canadese con un capitolo che unisce rigore narrativo e malinconia crepuscolare. Il sergente Trent, figura solitaria e integerrima della Royal Canadian Mounted Police, si trova coinvolto in un caso che ruota attorno alla leggenda di "Wild Bill", un uomo sospeso tra mito locale e violenza reale. La storia procede con il ritmo tipico della serie: misurato, quasi silenzioso, costruito su dialoghi essenziali e su un'attenzione costante ai dettagli dell'ambiente.

Leo, come sempre, lavora su una linea chiara che privilegia la leggibilità e la forza espressiva dei paesaggi. Le distese innevate, le baracche isolate, le piste battute dal vento diventano parte integrante della narrazione, quasi personaggi aggiuntivi. L'atmosfera è quella di un western bianco, dove la tensione non nasce da sparatorie spettacolari ma da sguardi, sospetti, piccoli gesti che rivelano la fragilità degli uomini in un territorio ostile.

Rodolphe costruisce un intreccio semplice ma efficace, giocato sul contrasto tra la figura leggendaria di Wild Bill e la realtà più amara che Trent è costretto a scoprire. Il tema ricorrente della serie — la distanza tra mito e verità, tra giustizia e compassione — emerge con chiarezza, senza moralismi. Il protagonista rimane un uomo solido, quasi stoico, ma non immune al dubbio: è proprio questa sua umanità trattenuta a dare peso emotivo al finale.

Nel complesso, l'episodio rappresenta uno dei tasselli più coerenti del ciclo: un racconto asciutto, elegante, che conferma la capacità degli autori di fondere avventura, introspezione e paesaggio in un'unica voce narrativa. Un capitolo consigliato a chi apprezza il fumetto d'autore europeo e le atmosfere nordiche intrise di silenzio e memoria.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

La Bambina Inclinata

La bambina inclinata, firmata da Benoît Peeters e François Schuiten e proposta su L'Eternauta n.171 nel settembre 1997, è un racconto che incarna alla perfezione la poetica delle Città Oscure: un mondo parallelo, simile al nostro ma deformato da logiche architettoniche, psicologiche e simboliche che sfuggono alla razionalità. La storia ruota attorno a una bambina affetta da un'inspiegabile inclinazione permanente del corpo, un dettaglio fisico che diventa metafora di un'intera esistenza vissuta "fuori asse", in un ambiente che non sa accoglierla né comprenderla. Peeters costruisce una narrazione intima, quasi clinica, ma attraversata da una tensione emotiva crescente. La bambina non è un semplice caso anomalo: è un punto di frattura, un essere che rivela la fragilità delle strutture sociali e familiari che la circondano. Il racconto procede con un ritmo lento, misurato, che permette al lettore di immergersi nella quotidianità distorta della protagonista, osservando come ogni gesto, ogni spazio, ogni relazione venga alterata dalla sua inclinazione.

Il tratto di Schuiten è, come sempre, magistrale. Le architetture si piegano, si allungano, si deformano per riflettere la condizione della bambina, creando un dialogo continuo tra corpo e ambiente. Le prospettive impossibili, le ombre nette, le superfici geometriche contribuiscono a un senso di spaesamento controllato, mai gratuito. L'uso del bianco e nero — rigoroso, quasi fotografico — amplifica la sensazione di trovarsi in un mondo sospeso tra realtà e allegoria.

Il risultato è un racconto che colpisce per la sua capacità di evocare inquietudine senza ricorrere al sensazionalismo. La bambina inclinata non è un mostro né un prodigio: è una creatura vulnerabile, simbolo di tutte le identità che non rientrano negli schemi prestabiliti. La conclusione, malinconica e aperta, lascia il lettore con una domanda più che con una risposta: quanto siamo disposti a piegarci — o a piegare gli altri — pur di mantenere l'illusione di un mondo perfettamente verticale?

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Swamp Thing

Swamp Thing è uno dei fumetti più rivoluzionari della DC, un'opera che ha trasformato un personaggio di nicchia in un simbolo dell'horror e dell'ecologia narrativa. Nato nel 1971 da Len Wein e Bernie Wrightson, il mostro della palude era inizialmente una creatura tragica, metà uomo e metà vegetale, figlia di un esperimento fallito e di un attentato brutale. La serie, pur affascinante, restò a lungo ai margini, ricordata soprattutto per le tavole di Wrightson e il suo gusto da B-movie gotico.

Il vero punto di svolta arriva negli anni '80 con l'ingresso di Alan Moore, che rilegge radicalmente il personaggio: Alec Holland non è più un uomo trasformato, ma un elementale della natura che ha assorbito i ricordi dello scienziato morto. Questa intuizione spalanca la porta a un universo narrativo più ampio, dove horror, metafisica e poesia convivono. Moore intreccia storie che oggi definiremmo "weird", introducendo figure mistiche come Constantine, Etrigan e lo Straniero Fantasma, e gettando le basi dell'intera area magico-occulta della DC.

La forza della serie sta nella sua capacità di unire terrore corporeo, riflessione ecologista e un senso di meraviglia oscura. Le paludi diventano un organismo vivente, un luogo dove la natura parla, soffre e si vendica. Le storie oscillano tra minacce sovrannaturali, drammi umani e viaggi psichedelici attraverso dimensioni vegetali, sempre sostenute da un tratto grafico denso, organico, quasi tattile.

Swamp Thing non è solo horror: è una meditazione su vita, memoria e identità. La creatura non vuole tornare umana, ma capire il proprio posto nel mondo. Questo sguardo malinconico e potente rende la serie un classico moderno.

Un'opera imprescindibile per chi ama il fumetto adulto, visionario e capace di reinventare i propri miti.

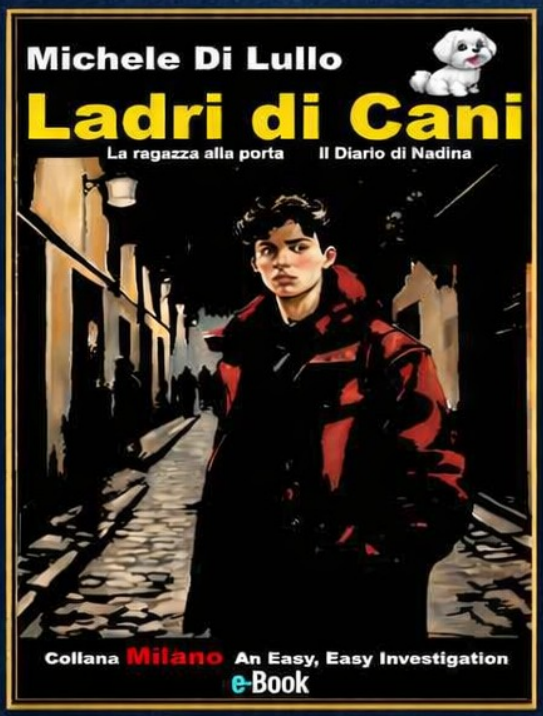
Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Avventura. Noir. Fantasia

Quattro titoli firmati tra emozione e stile d'autore

Disponibili in questi e-Store

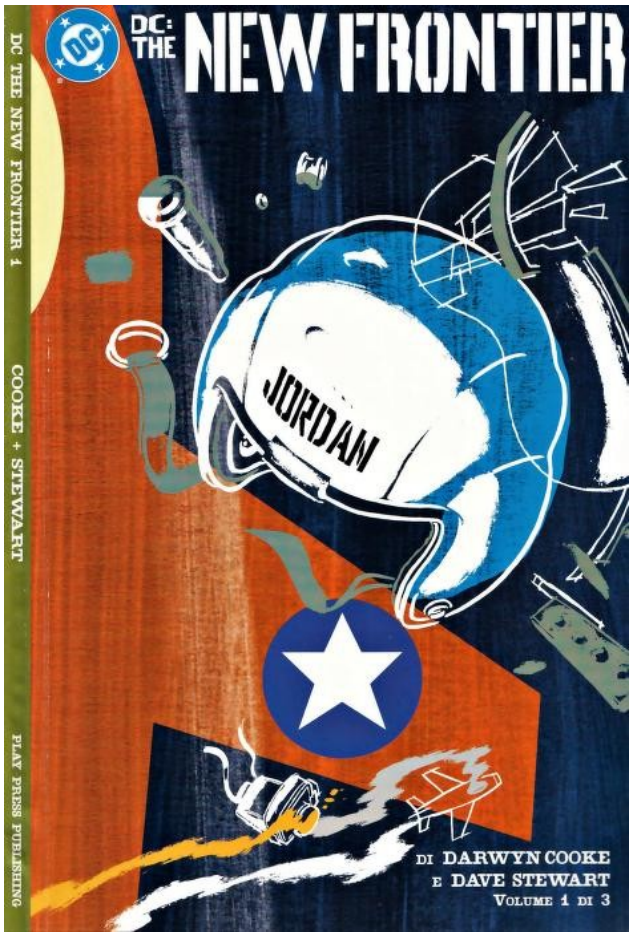
Google Play Books – Kobo



CATALOGO COMPLETO SU:

www.cosedabruzzo.com/mdl-ebook-store.php

DC NEW FRONTIER



DC: The New Frontier, scritto e disegnato da Darwyn Cooke, è una miniserie in sei numeri del 2004 oggi considerata un classico moderno del fumetto supereroistico. Ambientata tra il 1945 e il 1960, racconta il passaggio dall'età d'oro all'età d'argento attraverso un'America segnata da ottimismo tecnologico, Guerra Fredda e tensioni sociali.

Cooke costruisce un racconto corale in cui Superman, Wonder Woman, Batman, Flash, Green Lantern e Martian Manhunter non sono icone perfette, ma figure immerse nel loro tempo, costrette a confrontarsi con governi diffidenti e un mondo in rapido mutamento. L'autore rielabora la cultura degli anni '50 — pulp, aviazione, fantascienza, propaganda — fondendo nostalgia e sguardo critico.

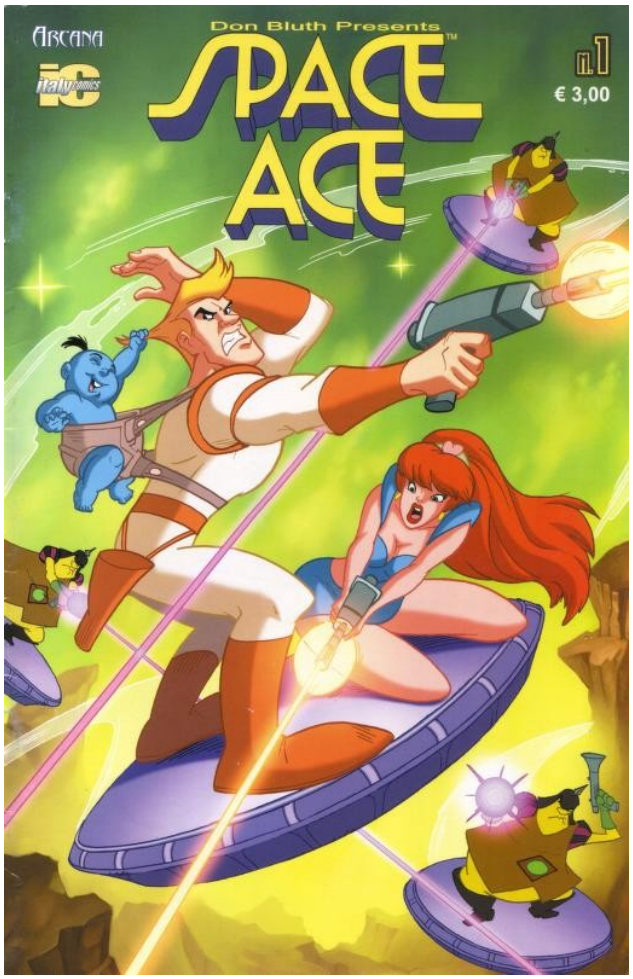
Il comparto grafico è uno dei punti più alti dell'opera: linee pulite, colori pieni, forme essenziali, un'estetica rétro-futurista che richiama l'animazione classica e la grafica pubblicitaria dell'epoca. Ogni tavola è costruita con una chiarezza narrativa impeccabile, capace di evocare meraviglia senza perdere leggibilità. Non a caso l'opera ha ricevuto Eisner, Harvey e Shuster Awards ed è stata più volte ristampata in edizioni di pregio.

Tematicamente, The New Frontier parla di ideali, responsabilità e rinascita. In un'America attraversata da paure e divisioni, i supereroi diventano metafora della possibilità di un nuovo inizio. Il percorso di Hal Jordan incarna la tensione tra trauma e vocazione eroica, mentre Martian Manhunter offre uno sguardo esterno, malinconico e profondamente umano sul nostro mondo.

Il risultato è un'opera che unisce epica, politica e poesia visiva: un ponte tra mito e storia, capace di parlare sia ai lettori nostalgici sia a chi cerca una lettura adulta e consapevole del supereroismo.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Space Ace



Space Ace n.1 (la serie completa è formata da 6 albi) è un fedele adattamento del celebre videogioco arcade di Don Bluth del 1983, famoso per l'animazione su laserdisc e per l'estetica da cartone animato cinematografico. Il fumetto riprende quell'immaginario con un tono leggero, dinamico e volutamente sopra le righe, trasformando l'esperienza interattiva originale in una narrazione sequenziale più lineare ma altrettanto vivace.

La storia segue Ace, l'eroe muscoloso colpito dall'Infanto Ray del malvagio comandante Borf, che lo fa regredire alla versione adolescente e impacciata di sé stesso: Dexter. È proprio Dexter il protagonista effettivo dell'albo, costretto a inseguire Borf per salvare Kimberly e impedire che l'arma venga usata per conquistare la Terra. La trama è semplice, diretta, costruita come un inseguimento continuo che richiama la struttura a "scene animate" del videogioco.

Graficamente l'albo punta a ricreare la fluidità e i colori dell'animazione di Bluth: tavole pulite, molto movimento, design fedele e colori più brillanti che profondi. Niente realismo: Space Ace vive di esagerazione ed energia cartoonesca.

Narrativamente, il primo numero funziona come introduzione: presenta i personaggi, stabilisce il tono comico-avventuroso e prepara il terreno per i successivi episodi. Non ambisce a complessità psicologica o world-building elaborato; punta invece a ricreare l'energia del gioco, offrendo un intrattenimento rapido, spensierato e adatto a chi cerca fantascienza d'azione senza pretese.

Nel complesso, Space Ace n.1 vive di nostalgia e stile: fedele allo spirito arcade, divertente e visivamente accattivante, perfetto per chi ama il videogioco o la fantascienza anni '80.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

DC - Death Metal

Dark Nights: Death Metal, di Scott Snyder e Greg Capullo, è uno dei crossover più radicali della DC recente: un'esplosione apocalittica che porta all'estremo le idee di Metal. Il Multiverso è ormai avvolto dall'Oscuro e dominato dal Batman che Ride, mentre gli eroi sopravvissuti si muovono in un mondo deformato, dove ogni regola può essere riscritta.

Snyder fonde azione, horror e dark fantasy in una trama barocca ma capace di un'epica totale. La Justice League è frammentata, costretta a reinventarsi e a confrontarsi con versioni distorte di sé stessa, mentre il Darkest Knight incombe come una divinità pronta a rifare la realtà a sua immagine.

Il lavoro di Capullo è decisivo: il suo tratto muscolare e iper-dettagliato trasforma ogni tavola in un manifesto heavy metal. Mostri, paesaggi infernali, eroi mutati e architetture impossibili creano un immaginario coerente con il tono della saga. Gli speciali collegati ampliano ulteriormente il mondo, offrendo corse impossibili, battaglie cosmiche e origini alternative.

Sul piano tematico, Death Metal riflette su identità, possibilità e limiti personali. Wonder Woman assume un ruolo centrale, simbolo di un'eroicità capace di immaginare un nuovo ordine oltre la distruzione.

La saga non è priva di eccessi: la mole di tie-in può risultare dispersiva e l'enfasi sullo spettacolo rischia talvolta di soffocare l'emozione. Ma nel complesso l'opera mantiene la sua ambizione: un evento totale, caotico e visionario, che chiude un ciclo narrativo e ne apre un altro, ridefinendo il Multiverso DC attraverso un'estetica metal spinta al massimo.

Consigliato a chi ama i crossover estremi e le reinterpretazioni audaci dei miti supereroistici.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

SoloFumetto

CARD Cover Collection 2026

La CARD di maggio è ora disponibile

Siamo entusiasti di presentare la nostra esclusiva collezione dedicata alle copertine del nostro magazine digitale SoloFumetto 2026.

Questa straordinaria serie comprende dodici card digitali, ciascuna rappresentativa di una delle uscite dell'anno, accompagnate da una card speciale e inedita pubblicata al termine della stagione, pensata per sorprendere e deliziare i collezionisti più appassionati.

Ogni card è un'interpretazione digitale fedele all'originale, ottimizzata per garantire la massima qualità e facilità di visualizzazione nel formato digitale.

Grazie alla compatibilità con il nostro raccoglitore ufficiale, incluso nel pacchetto ZIP, potrai salvare, archiviare e collezionare le tue copertine preferite con semplicità e stile.

Le CARD e il raccoglitore sono disponibili sul sito web : www.cosedabruzzo.com

nella pagina Contenuti Extra

Contenuti ExtraContenuti Extra

Non perdere l'occasione di arricchire la tua collezione con questa esclusiva serie di copertine, un vero e proprio viaggio nel mondo di SoloFumetto 2026, pensato per appassionati e collezionisti di fumetti e memorabilia digitali.Scarica gratuitamente questa fantastica card direttamente dalla pagina web di SoloFumetto e aggiungila al tuo raccoglitore.

È un modo semplice e divertente per arricchire la tua collezione e portare con te un ricordo speciale delle tue avventure preferite.

Non perdere l'opportunità di personalizzare il tuo spazio e mostrare con orgoglio il tuo amore per il mondo del fumetto!